

SUPER-HERÓIS BRASILEIROS

Michelle Gusmão Oliveira¹

Edmilson Ferreira Marques²

1 Bolsista UEG modalidade BIC, graduanda no curso de Licenciatura Plena em História pela Universidade Estadual de Goiás Câmpus de Uruaçu, michelle-gus@hotmail.com.

2 Orientador, Doutor em História. Pós-doutor em sociologia pela Universidade Federal de Goiás. Professor dos cursos de História, Pedagogia e Ciências Contábeis da Universidade Estadual de Goiás.

Resumo:

O gênero de arte sequencial de história em quadros, é um tipo de arte que requer um olhar aprofundado. Compreender o percurso histórico deste gênero é essencial, pois se trata de uma das artes humanas que mais tem recebido adeptos e se destacado no Brasil. Embora seja uma expressão artística que ainda não tenha recebido uma atenção merecida, há uma ampla produção e distribuição de HQ's original sem precedentes histórico. A superaventura também se desenvolveu no Brasil em um contexto de medidas políticas e econômicas que favoreceu esta produção. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o resultado de uma pesquisa sobre a história da superaventura no Brasil e de forma mais detalhada do primeiro super-herói brasileiro.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Superaventura, Brasil.

Introdução

O presente texto tem como objetivo abordar a história da superaventura no Brasil, dando ênfase ao primeiro super-herói brasileiro. Para isso iniciaremos apresentando o que entendemos por histórias em quadrinhos. A realidade nacional brasileira nos mostra um grande conhecimento sobre os super-heróis estrangeiros, porém, poucos sabem sobre os nossos super-heróis. E é neste sentido que esta pesquisa pretende contribuir, ou seja, para que possamos compreender a história das HQ's brasileira da superaventura, seus principais personagens, a distinção entre herói e super-herói e por fim como anda o processo de valorização e contribuição no que concerne à produção intelectual sobre o tema no sentido de catalogação e coletânea das edições do nosso primeiro super-herói brasileiro.

E é no sentido de suprir tais carências sobre o não conhecimento da história dos super-heróis no Brasil que buscamos desenvolver este trabalho, aprofundando de maneira precisa sobre as especificidades da criação da HQ brasileira e de seus

super-heróis. O objetivo principal da pesquisa é apresentar uma linha cronológica do período de criação dos super-heróis brasileiros, indicando o nome dos autores e a editora por onde foram publicados. Além disso, e como objetivo derivado deste, propomos apresentar uma abordagem mais detalhada sobre o primeiro super-herói brasileiro.

Material e Métodos

Foram feitas pesquisas em sites e blogs como Guia dos Quadrinhos, hq quadrinhos, Museu dos Gibis. Para garantir a fidedignidade das informações, empenhei-me também a realizar uma pesquisa bibliográfica e fazer a leitura de livros de autores como IANNONE, 1994; FEIJÓ 1997; MOYA, 1986 e VIANA 2005 que tratam da história dos quadrinhos no Brasil. Além disso, utilizei o “Catálogo de Heróis brasileiro” de Bartolomeu Martins Lancelott.

Busquei basear esta pesquisa nos pressupostos teórico-metodológicos do método dialético. A importância deste método está no fato de considerar os fenômenos sociais como frutos de um processo histórico, produtos da ação humana, os quais os criam para satisfazer suas necessidades.

O método dialético nos garantiu subsídios para observar que as histórias em quadrinhos, enquanto um fenômeno social, também são portadoras de características próprias; elas surgem em um determinado período histórico e tem sofrido modificação com o tempo. Além de tudo, as HQ's proporcionam consequências para a vida social, a exemplo do seu uso em diversas instituições escolares.

Resultados e Discussão

Iniciemos, no entanto, com a definição de História em Quadrinhos, questão fundamental para entender posteriormente a distinção e características dos super-heróis.

A melhor definição para a história em quadrinhos está em sua própria denominação: é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto (IANNONE, 1994, p.21).

Segundo Mário Feijó existe uma confusão em definir charges com quadrinhos. História em quadrinhos de acordo com Will Einsner é um gênero de arte sequencial, mas o que é isto? Significa que a charge tem como intuito passar uma mensagem em uma única imagem de cunho humorístico. Daí que surge o termo

inglês *comics*. Já a HQ é formada por séries de sequência imagéticas retratando acontecimentos, dispendo algumas vezes de textos, balões ou legendas.

Dentro do gênero de arte sequencial de história em quadrinhos, devemos nos atentar sobre o estilo de escrita nas próprias histórias em quadros. Nildo Viana (2005) destaca a existência de dois estilos narrativos nas HQ's. O primeiro refere-se ao mundo da aventura num universo ficcional, em que o homem possuindo uma coragem invejável decide ajudar quem está em apuros e por esta razão ele é considerado um herói por sua bravura e coragem. Já o segundo gênero é a superaventura que se passa também no universo ficcional, porém, as principais características dos personagens deste gênero (os super-heróis) é que eles possuem poderes sobre-humanos como voar, expelir fogo por seus olhos, ou seja, poderes que são inacessíveis ao ser humano.

Segundo Nildo Viana o super-herói adquire os super-poderes de três maneiras. Primeiro, através da criação de instrumentos, roupas e ou objetos, que lhe propiciam habilidades sub-humanas. A segunda maneira é a exposição à radioatividade ou energia cósmica. E a terceira maneira é a iniciação ao mundo sobrenatural, por meio de rituais mágicos.

Sobre o processo histórico de desenvolvimento das HQ's brasileira Bruno Fernandes Alves delimita que é possível notar quatro distintas fases de produção do gênero de arte sequencial.

A primeira fase (1867-1930) é marcada pela publicação da primeira HQ brasileira "As Cobranças", por Ângelo Agostini, no jornal "O Cabrião" e também pelo lançamento da revista o "Tico Tico". Segundo Alves estas primeiras publicações de quadrinhos representava uma produção mais sistemática no sentido de ter uma revista própria para este tipo de produção, não se esquecendo que neste contexto as HQ's desprendiam dos domínios de jornais. A partir do lançamento da revista as histórias em quadrinhos não precisariam mais dos jornais para serem publicadas e lidas.

A segunda fase (1933-1960) é marcada pela grande massificação das HQ's estrangeira no Brasil, por meio de revistas como o Suplemento Juvenil, O Globo Juvenil e o Gibi. De acordo com Alves o Brasil sofreu muita influência das HQ's norte-americanas, esta influência se concretiza devido a política de boa vizinhança entre o Brasil e os EUA. Quando os Estados Unidos entra na Segunda Guerra Mundial diminui a produção, porém, as editoras brasileira, sabendo dos gostos pelo

consumo de HQ's estrangeiras, passaram a imprimir histórias ao moldes norte-americano.

A terceira fase (1960-1980) é marcada principalmente pela ação do combate à invasão norte-americana através das HQ's produzidas no Brasil. Daí legislam até mesmo leis federais para maior funcionalidade da ação neste combate. Alves (2003) destaca que esta proposta promoveu uma multiplicidade de autores e de personagens e constrangeu à nacionalização dos quadrinhos. Um bom exemplo de produção neste período é a "Turma da Mônica" de Maurício Souza e "Pererê" de Ziraldo. Mesmo diante das ações realizadas em combate à invasão norte-americana, com produções como a de Ziraldo, segundo Alves, a experiência dos anos 30 levou à ramificação de dois fenômenos: o aparecimento de super-heróis aos moldes americano e a universalidade de personagens que não simbolizavam sua origem brasileira, entretanto apresentavam valores universais.

A quarta fase (1980- à atualidade) é marcada fortemente, segundo Alves, pelo declínio da produção de histórias em quadrinhos, principalmente as que eram impressas aos adultos. Muitas revistas foram canceladas em decorrência da instabilidade do plano cruzado I e II. Foi somente na metade da década de 1990 que a produção recuperou-se, mas matinha os super-heróis segundo os moldes Americanos.

Ao analisar todas as fases que diz respeito à produção de histórias em quadrinhos, é possível perceber a dificuldade dos quadrinhos em ganhar espaço no Mercado nacional. Os quadrinistas sofreram com a invasão das HQ's norte-americana. Uma das tentativas de combater esta invasão foi criar o Decreto-Lei 52497, de 1963, que previa a nacionalização dos quadrinhos brasileiro num curto espaço de tempo.

Outra forma de combate à invasão dos *comics*, e conseqüentemente promover a valorização da indústria brasileira de HQ's, foi a de criar personagens brasileiros com características de personagens estrangeiras, atribuindo severas semelhanças físicas e de poderes, porém com alterações apenas em seu nome. É obvio que se trata de uma imitação ou plágio, portanto, isto esteve presente em nossa produção por mais que a cultura brasileira fosse diversificada, não apenas em território como também em crenças, gostos e costumes. A influência Americana era uma realidade.

Isto se torna mais evidente quando olhamos para a produção de quadrinhos em épocas anteriores. De 1954 a 2007 muitos super-heróis seguem algum tipo de base norte-americana, como Capitão 7, de Ayres Campos, Bola de Fogo, de Wilson Fernandes, Brazor Fênix, de Leonardo Laino, Capitão Estrela, de Juarez Odilon, Heros, de Paulo Fukue, Homem Força, de Atrair Geletti, Kutang, de Jodil, Mylar, de Zalla e Colonnese, Raio Negro, de Gedeone Malagola, Sorion, de Carlos Braga, Tormenta, de José Salles, Visg, de D-Arte. O universo dos quadrinhos da super-aventura brasileira torna-se diversificada, basta observar as características físicas e as vestimentas, os poderes e até mesmo os objetos/ instrumentos usados pelo super-herói.

Depois da legislação do Decreto-Lei 52497, de 1963, notamos significativa mudança na produção de histórias em quadrinhos. A partir de 1967 surge o super-herói Místico, criação dupla de Percival Souza, que fazia o texto, e Rubens Cordeiro que desenhava. Apesar de ter a aparência de um sacerdote egípcio, Místico possuía poderes mágicos e é considerado o primeiro super-herói brasileiro que adquire poderes através dos livros mágicos. Usava a magia para fazer o bem praticando a justiça.

Outra inovação veio em seguida em 1968 com o super-herói Pabeyma, também uma criação dupla de Nelson Cunha e Paulo Fukue, lançado pela editora Edrel. Era uma história de ficção científica onde o super-herói lutava na terra, no mar e no ar. O enredo da história contava com o uso do terror. O nosso super-herói contava com sua imortalidade para resolver os problemas. Um ano depois, em 1969, surge o super-herói o Homem Justo, de Oscar Kern e Ailton Elias. Seus poderes sobre-humanos eram a invisibilidade, a invulnerabilidade e a força anormal. O Homem Justo é sem sombra de dúvidas uma criação original e independente.

Em 1970 foi criado o U-235 que era um super-herói cibernético criado por Ignácio Justo pela editora Taika. O contexto histórico remete ao regime militar. A análise feita por Lancelott aponta que o personagem ostenta o elemento uranium U-235 que pode causar fissão. A história é repleta de referências à tecnologia e ao armamento mundial. A história seria então uma forma de agradar o sistema que estava em vigor.

A década de 70 com certeza foi uma das que marcaram em criação de super-heróis com característica nacionalista. Vejamos Fikon que foi um super-herói que venciam os seus inimigos através do domínio dos sonhos, abordando assim o mundo

psicológico. Já Zodiako é um super-herói com características e poderes que lhe permite dizer que é muito diferente do que se espera de um super-herói, é uma criação sem precedentes anteriores. Zodiako têm poderes dos signos zodiacais, além de ter traços da arte barroca. Já Fantastic-Man foi um super-herói autenticamente brasileiro com aparência de formiga, tendo poderes místicos. É uma criação fantástica.

A Satã, a Alma Penada, é uma super-heroína com um enredo espiritualista entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos, tendo poderes sobrenaturais para combater a feitiçaria e as injustiças. É com certeza uma mistura de crenças. Já Super-Negro é um meio termo no qual notamos características de moldes estrangeiro em sua roupa e grito, porém seus poderes provêm de habilidades do candomblé e isto nos faz acreditar em sua autenticidade pautada pela nacionalidade brasileira.

A década de 80 foi também uma boa fase de produção de história em quadrinhos com estilo mais aproximado da cultura brasileira, um ótimo exemplo é o super-herói Exó7, cujas histórias fazem referências a lendas do Piauí, mostrando elementos da natureza local. Seus poderes vão desde viajar pelos portões do tempo a se relacionar com os deuses. Cometa é outro super-herói em que seus poderes são Super-força, resistência e controle da força gravitacional. Foi criado por Samicler Gonçalves e editado pela SG Stúdio.

Hakan segundo Lancelott, era um personagem que fazia mistura entre magia e fantasia. Seu poder especial era força sub-humana. Foi criado por Mozart Couto. Já o super-herói Meteoro, criação de Roberto Guedes, possuía poderes como super-força, capacidade de voar e velocidade extrema. O super-herói Jou Ventania, criado por Linc Nery possuía super-poderes como força ampliada e regeneração Celular.

Em 1991 aparece o Conversor com poderes de gravidade reversa, tendo absorção, manipulação e conversão de energia, invulnerabilidade e capacidade de alterar a estrutura do corpo. O personagem é uma criação de Sandro Marcelo. Mesmo com a aparência meio americanizada o Conversor faz parte de um movimento de cultura web, um formato de super-herói retro, porém, produzido no Brasil. Já a Mulher Estupenda foi produzida no Ceará, em 1998, por JJ Marreiro, Fanzine editora Mini-HQ. A personagem possui poderes de invulnerabilidade, força,

velocidade estupenda e capacidade de voar. É sem dúvida uma criação autêntica que não se compara a nada igual anteriormente no mundo dos quadrinhos.

Falamos um pouco sobre a cronologia da superaventura no Brasil. De acordo com as fases do desenvolvimento de nossa produção de histórias em quadrinhos notamos a tendência de imitação muito forte, mas houve sim uma tentativa de consolidar o comércio nacional das histórias em quadrinhos. Mas mesmo tendo esta iniciativa os consumidores estavam muito ligados às ideias estrangeiras.

O nosso primeiro super-herói foi o Capitão 7, que segue esta mesma linha de criação não autêntica. A sua primeira aparição, segundo dados do site guia dos quadrinhos, foi na rede Record. O mais interessante é que quem o criou também interpretava o personagem, que era Ayres Campos. Em entrevista ao arquivo N Ayres Campos se apresenta da seguinte maneira: “ Eu sempre fui Ayres Campos e o Capitão 7 ao tempo só, procurando sempre fazer o melhor, dentro do que era possível fazer para agradar não só as crianças, mas os adultos”.

Na mesma entrevista Cardoso Silva e Rubens Biafora (desenhista) relatam suas experiências em produzir uma programação atrativa na TV Record tendo que lidar com a invasão norte-americana com os personagens Super-man e Flash Gordon. Foi, segundo Biafora, uma tarefa e tanto, pois os recursos cinematográficos não eram avançados como hoje. Para dar os efeitos necessários à aventura interplanetária, que requeria foguete espacial e viagens fora do planeta terra, eles conseguiram utilizando truques. Inventavam novos estúdios e contava com a cooperação de todos da equipe para a nova empreitada de mostrar ao vivo uma história de superaventura. O capitão 7 se torna um sucesso e em 1959 o nosso super-herói sai da telinha e vira história em quadrinhos. As histórias foram produzidas pela editora Continental e quem reformulou a história televisiva para os quadrinhos foi Jaime Cortez.

A história do capitão 7 inicia em uma cidade do interior paulista quando sua família decide ajudar um alien e este por gratidão procura levar Carlos, a criança desta família, ao seu sétimo planeta da via láctea, que também faz referência ou até mesmo alusão ao número de canal da emissora Record. Em outro planeta Carlos foi educado, porém, quando adulto, regressa ao seu planeta de origem e decide ajudar

quem está em apuros. Para tanto, ele faz uso de um foguete para ter visão ampliada da terra. Os seus super-poderes são ativados por meio de sua roupa, que lhe permite ter Super-força física e que o tornava invulnerável, além de possibilitar que se mova em alta velocidade e precisão e ainda possuía habilidade de voar.

Fora do mundo da super-aventura capitão 7 se escondia em uma identidade secreta. Era homem extremamente tímido, tinha formação acadêmica em química e se casou com Silvania. O super-herói escondia de sua amada a sua identidade de salvador da terra, porém, em um determinado momento da história ele conta a ela quem realmente é, até mesmo a leva para conhecer o planeta no qual foi criado e educado. A partir daí Silvania recebe também poderes e começa a ajudar o Capitão 7 na super-aventura. Em uma das edições capitão 7 luta para capturar o fugitivo da prisão, o bandido Cid, que na fuga acaba destruindo o seu rosto em uma cerca elétrica. Este passa então a nutrir raiva do super-herói e jura vingança. Nasce aí o arque inimigo do capitão 7, Cid, que pela deformação no rosto, usa uma máscara e se identifica por Caveira.

Há uma discursão sobre a quantidade de edições lançada da revista do Capitão7, porém, no acervo do mundo dos gibis informam que foram 54. No entanto, não se descarta a possibilidade de haver outras revistas produzidas depois da proibição¹ de Ayres Campos de uso das imagens do personagem.

Atualmente a Alfa montou o projeto “A primeira ordem”, dirigido por Elenildo Lopes, que contém vários dos clássicos super-heróis brasileiros, e é claro que Capitão 7 não ficou de fora. Os herdeiros de Campos liberaram os direitos autorais com o objetivo de reunir os nossos super-heróis em uma luta contra a invasão alienígena de Aeris, um inimigo imortal. É sem sombra de dúvida um projeto de valorização dos nossos super-heróis e também uma forma de se conhecer que tivemos sim grandes personagens de ação no gênero da superaventura.

Considerações Finais

Notamos com a pesquisa a grande influência de HQ's estrangeira em nosso país. Porém, apesar disto houve algumas tentativas de vencer esta invasão, seja por imitação ou até mesmo pela nacionalização das histórias em quadrinhos. É inegável

¹ Medida de proibição em 1964 de uso das imagens do Super-herói Capitão 7, Ayres alegou não ter recebido devidamente os direitos da imagens de publicação do Capitão 7 o super-herói que ele próprio criou.

que houve a criação de super-heróis autenticamente brasileiros como o Zodiako e Exó 7, e que temos também um percurso histórico de criação que muitas pessoas hoje em dia não conhecem. No entanto, na atualidade ainda existe tentativas de explorar o nosso universo de gibis brasileiros.

Com este estudo realizamos uma linha cronológica da História da história em quadrinhos. Tivemos como resultado a sistematização do estudo do percurso cronológico da Hq brasileira e a descoberta do nosso primeiro super-herói, o Capitão 7, uma criação que buscava superar a invasão norte americana por meio da imitação. Como percebemos, Capitão 7 foi um dos vários personagens em quadrinhos que seguiam uma base estrutural norte americana.

Agradecimentos

Neste pequeno parágrafo deixo meus agradecimentos, tanto à UEG quanto à comissão organizadora de iniciação científica e também ao professor Dr. Edmilson Marques que me concedeu o privilégio de pesquisar sobre um tema que tenho muito interesse, que envolve arte e as ações humanas no período histórico moderno. Tenho plena convicção que contribuiu não apenas na minha formação acadêmica, mas me mostrou o caminho para um conhecimento emancipador que possibilita entender a histórias em quadrinho no geral e particularmente no Brasil.

Referências

ALVES, Bruno Fernandes. *A Identidade Nacional na Pós-Modernidade: o caso dos quadrinhos brasileiros*. Disponível em: lrc.nutes.ufrj.br/constructore/objetos/obj3431.doc. Acesso realizado em Setembro de 2016.

ANDRADE, Ranieri. *Capitão 7! Quantas edições teve a Revista?* Disponível em: <http://museudosgibis.blogspot.com.br/2011/09/capitao-7-quantas-edicoes-teve-revista.html> . Acesso realizado em maio de 2017.

ANTÔNIO, José. *10 super-heróis brasileiros fodásticos das histórias em quadrinhos* Disponível em: <http://hgquadrinhos.blogspot.com.br/> . Acesso realizado em setembro 2016.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: Um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

IANNONE, Leila Rentroia. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna ,1994.

MARTINS, Iancelott. *Catálogo de Heróis brasileiro*. Disponível em: <http://hqquadrinhos.blogspot.com.br/> . Acesso realizado em setembro 2016.

MOYA, Alvaro. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre: L PM, 1986.

RIBEIRO, Antônio. *Capitão 7* .Disponível em: <http://www.quidadosquadrinhos.com/> . Acesso realizado em setembro 2016.

SALLES, José. *Galeria dos super-heróis mostra diversos personagens brasileiro dos quadrinhos*. Disponível em: <http://jupiter2hq.blogspot.com.br/> Acesso realizado em setembro 2016.

VIANA, Nildo. *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Copyright. 2005.

Filmografia:

Capitão 7, Alcatéia Chacal. 2016. Disponível em: <https://youtu.be/bmpb9SljDp8> . Acesso realizado em maio de 2017.

CAPITÃO 7 (TV Record, 1954-1966), Baú da TV, 2017. Disponível em: https://youtu.be/fsd62vRJ_I4 . Acesso realizado em maio de 2017.

HQ ALFA - A Primeira Ordem. Elenildo Lopes, 2017. Disponível em: <https://www.catarse.me/ALFA> . Acesso realizado em maio 2017